

EMT-1 課程創意教學法 2.0 –

【流程字卡互動遊戲】

黃昱瀚¹

摘要

本報告為本協會於 2019 年夏季會暨講師共識營會議之示範教學內容，為前篇《EMT 課程創意教學法：流程字卡互動遊戲》(刊載於本會醫誌 2018 年第七卷第四期 Formos J Emerg Med Serv 2018 Oct;7(4):21-27.) 之續篇。主要是大家對票卡教學架構有一定認識後，用接龍遊戲方式呈現，也就是必須按照接龍遊戲規則進行且小組要共同討論策略想法，以提高 EMT 學員學習動機與成效的方法。

此種流程字卡互動遊戲的方式，與平常單用講述法的教學，最大差異在於動腦程度、也能引發學員的互動與團隊合作。透過有趣但是略帶競爭的遊戲規則，會造成學員的興奮刺激的情緒、激起其參與及學習動機、進而達到更好的學習成效。

關鍵字：流程字卡互動遊戲、接龍遊戲

Formos J Emerg Med Serv 2019 Oct;8(4):17-22

¹臺北市消防局

投稿日期：2019 年 08 月 20 日 接受刊登日期：2019 年 09 月 10 日

通訊作者：黃昱瀚 Email: fathippo53@gmail.com

通訊地址：11169 臺北市士林區福港街 153 號，臺北市消防局後港分隊

前言

哲學家康德曾說：「遊戲是因著人們內在的目的,並且在自為的意義上達到自由的生命活動」,在教學理論上用遊戲來點燃翻轉課室的主動學習動機、提高有效率學習與深層的認知討論，課程的主體在於「學員」，能有助於學員主動的學習，乃是協會教學上最重要的考量。活化教學的先決條件，在於從「學習者」的角度切入，教學是否產生效果，端視班員學得知識或能力之多寡。所以一位教官能夠顧及學員感受和需求，也瞭解學員是否有興趣和學到東西，必能收到意想不到之效果。因此原本就不易被叫醒與維持的動機，如果課程時可以適時注入約 10 分鐘的迷你遊戲,配合經驗學習循環 (ERCP 循環) [1] 之引導學員思考，將能激發學員無限的潛能與素養。

ERCP 循環，代表的意義是：

E 體驗:你剛剛做了什麼 (Experience)

R 反思:為何這麼做如何做得更好 (Reflection)

C 理論: 把教學理論內容放進去（歸納成理論或架構）(Conceptualization)

P 規劃: 如果再一次你會怎麼做 (Plan)

EMT 課程創意字卡為 EMTP 黃昱瀚教官發明並由 TEMTA 試用推廣。第一版發表 2018 年 4 月。本次第二版更深化了翻轉教學與學習者 E-R-C-P 理論。課程設計利用分類色卡與接龍闖關，使 EMT 流程教學寓教於樂。該方式已於 TEMTA 實際教學中使用並獲得教官與學員廣泛好評。本文介紹實際使用案例與教官應注意的事項。

票卡架構簡略介紹

流程字卡互動遊戲是將單項技術重點設計成多張連貫性卡片，並以顏色來區分（顏色可自訂），依續是藍色卡（第一層）、綠色卡（第二層）、橘色卡（第三層）。流程規則依續藍色卡（第一層）可衍生多張綠色卡（第二層），綠色卡（第二層）可衍生多張橘色卡（第三層）以此類推，直到全部情境演示完畢，以下用救護員到達救護現場時，首先應進行【現場安全評

估】、【自我介紹】、【傳染病控制】、【叫】、【叫】等作業流程來排列示範，其他詳情請參閱《EMT 課程創意教學法：流程字卡互動遊戲》(刊載於本會醫誌 2018 年第七卷第四期 Formos J Emerg Med Serv 2018 Oct;7(4):21-27.) [2]。

(字卡排列順序如下)

現場安全評估		
自我介紹		
傳染病控制	手套	
	口罩	
	必要時護目鏡	
病史	主訴、之前、吃、過、藥、敏、感	
叫	呼喚、輕拍與痛刺激方式區分	清
		聲
		痛
		否
叫	求援及準備器材	

接龍遊戲

流程字卡互動接龍遊戲，是一種需要心機的鬥智遊戲。這個遊戲的特點在於出牌技巧，看看如何出牌才可以讓小組最先出完並蓋最少牌者獲得勝利，說明如下：

■ 獎勵：準備冠軍小組獎品或其他獎勵的方式。

■ 分組：將學員事先分成四組（先不用給組別），每組學員建議人數約 8 到 10 人，如學員人數比較多也可嘗試以超過四組的組數進行，但建議不要超過 6 組，因組數過多輪到發牌時間會拉長，學員會很容易分心做其他的事。

- 發牌：由上而下將藍色卡（第一層）、綠色卡（第二層）、橘色卡（第三層）疊在一起，先指定一張藍色卡（第一層）主牌為首發牌（類似排七接龍黑桃七的先出牌規則），跟大家說明總票卡數量是不均的，無法很平均發給各組（包含各色票卡數也會有一點落差），所以請各組猜拳決定組別（優勝為第 1 組，以此類推），教官會依照組別順序發牌，直到票卡發完為止。
- 鬼牌（狀況牌）：每組會有迴轉卡（出牌順序迴轉，例如第二組出迴轉卡，那出牌順序就變成 1432，以此類推）、PASS 卡（該次可直接跳過，不用出牌）、抽換卡（先指定其中一組，將兩組剩下的票卡集中，從中互相抽換一張牌）各一張視情況使用，狀況卡如使用得當，可讓小組成績後來居上反敗為勝，反之也會造成小組原本的優勢喪失。
- 出牌：出牌順序是藍色卡出牌後，與它有連結關係所有的第二層綠色卡都可以出牌，以此類推，當綠色卡出牌後，與它有連結關係所有的第三層橘色卡都可以出牌，由此遊戲規則可見藍色卡是王牌，有辦法壓到後面才出牌的，就越有機會獲勝。
- 蓋牌：假如小組手中的牌已無牌可出（包含狀況牌）則須蓋牌（教官要先確認一下是否無牌可出），「蓋牌」如蓋了藍色卡（第一層）會影響票卡資料完整性，進而影響學習效果，所以「蓋牌」律定要先蓋橘色卡（第三層），如無橘色卡再蓋綠色卡（第二層），以此類推。
- 獲勝：以最先出牌結束且沒有蓋牌的小組優勝，同時多組都在該階段都出牌結束，蓋牌數最少的為優勝，如蓋牌數相同則看票卡顏色大小（藍色 > 綠色 > 橘色），越小的獲勝。

教學演示說明

首先請拿到首發牌（藍色卡）的小組先出牌，接下來請各組看一下手中票卡有沒有跟這張牌（藍色卡）衍生出的綠色卡可以出（綠色卡可能有衍生橘色卡），以此類推，所以手上的藍卡就類似撲克牌排七接龍的黑桃、紅桃、方塊、梅花七的角色，差別是本遊戲是向下延伸，排七是中間向上下延伸，大家了解規則後，順時針請下一組出牌，中間出牌空檔教官要適時去提示引導有那些牌可以出，例如首發牌是〔病史〕，請問學員我們該如何去問病史，口訣是什麼，有衍生出來的綠色卡都可以拿出來排，所以在這個過程中教官要適時地去勾勒出要呈現的內容，並提醒各小組手中的三

張鬼牌（狀況牌）視情況都可以出，小組要討論出牌策略善用這些鬼牌，在遊戲的過程中，如果學員情緒比較亢奮，遊戲的秩序失控，教官要適時地把注意力抓回來，並且整理歸納當下票卡的重點，然後重新啟動接續的遊戲競賽。



圖三 小組洗牌準備抽換票卡



圖一 各組設定獎勵或處罰的方式



圖四 討論出牌策略



圖二 小組使用交換卡鬼牌



圖五 排列票卡



圖六 教官整理歸納

結論

在學員需要共同行動、分組合作討論來達到一個目的，就可以把個人專注力放在的學習情境中，在同伴互相之間的壓力他們會更加的投入討論，除了讓學習效果更加以外也建立了學員間的友誼。

票卡互動接龍教學可以上的很有樂趣，但是如果學員最後只是覺得好玩會讓學習失焦，讓學員不知道在上什麼課程，一旦遊戲失控教官要立刻想辦法抓回學員的注意力，在遊戲結束之後一定要帶學員進入後設認知，用簡短的時間反思一下上課的內容，另外該課程建議學員已經上過流程主

課程，有基礎後再來進行。

參考文獻

1. 大衛庫伯(David Kolb)的經驗學習圈 (experiential learning cycle);Kolb's Learning Styles and Experiential Learning Cycle, By Saul McLeod, updated 2017. Available at website:<https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html>
2. 黃昱瀚著：《EMT 課程創意教學法：流程字卡互動遊戲》Formos J Emerg Med Serv 2018 Oct;7(4):21-27.